

MEGA IN DER PRAXIS

MEGA-Ansatz zur Bekämpfung von Europafeindlichkeit

Eine kombinierte Strategie aus Online-Gamification und
interaktiven, praktischen Aktivitäten mit Jugendlichen

2019-3-DE04-KA205-018681



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

BUPNET

dieBerater
Unternehmen Mensch

 **cesie**
the world is only one creature



 Center for Social
Innovation





Die MEGA-Broschüre wird unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>) veröffentlicht und steht auf der MEGA-Website zum kostenlosen Download bereit. (<https://mega.bupnet.eu>)

INHALT

Einführung	4
01 EU-Mythen und Verzerrungen	5
02 Erkennen von Fake News und Desinformation	8
03 Der gamifizierte Ansatz von MEGA	10
04 Einbettung des Themas in informelle Lernaktivitäten mit jungen Menschen	13
05 Empfehlungen	19
06 Anhänge	22



EINFÜHRUNG

Derzeit ist Europa mit Erscheinungsformen von Europafeindlichkeit und Rechtspopulismus konfrontiert. Je mehr neue Herausforderungen in der Welt auftreten, desto mehr Mythen entstehen. Dazu gehören beispielsweise die COVID-19-Pandemie, Brexit oder die Flüchtlingskrise, um nur einige wenige zu nennen. Soziale Medien und die Medien insgesamt spielen eine wesentliche Rolle bei der Verbreitung falscher Vorstellungen über die EU, und manchmal wird es unmöglich, Fakten von Fiktion zu unterscheiden. Dies gilt insbesondere für Menschen, die sich hinsichtlich Europafeindlichkeit oder Euromythen nicht oder nur in geringem Ausmaß bewusst sind. Euromythen können zwar unbeabsichtigt durch die Fehlinterpretation unklarer oder missverständlicher Informationen über die komplizierte Politik der EU entstehen; oftmals werden sie aber auch absichtlich von euroskeptischen und europafeindlichen Kreisen verbreitet, die die EU für die Schwierigkeiten in der modernen Welt verantwortlich machen. MEGA steht für "Make Europe Great Again" und ist ein zweijähriges Projekt, das vom Erasmus+ Programm finanziert wird. MEGA zielt darauf ab, junge Menschen mit der Fähigkeit zum kritischen Denken auszustatten. Diese ist erforderlich, um europafeindliche Mythen und falsche Darstellungen der EU-Wirklichkeit zu entlarven, eine Tendenz, die den sozialen Zusammenhalt in Europa spaltet und die Identifikation mit Europa zunehmend bedroht.

Zu diesem Zweck hat das MEGA-Konsortium eine Sammlung von 145 EU-Mythen erstellt. Dieses Kompendium enthält zudem Erklärungen mit Fakten über die EU und nützliche Links, wo korrekte Informationen gefunden werden können, sowie 60 Erfolgsgeschichten und Mängel der EU. Darüber hinaus haben die Partner einen Train-the-Trainer-Kurs entwickelt und durchgeführt, um Europhobie auf informelle, spielerische Weise in Jugendclubs und an anderen Orten, an denen sich junge Menschen treffen, anzusprechen. Der Kurs richtet sich an Jugendbetreuer*innen, Ausbilder*innen, Moderator*innen und andere relevante Akteure, die Dienstleistungen und Schulungen für junge Menschen anbieten.

Die MEGA-Broschüre ergänzt das Kompendium und das Trainingsmaterial von MEGA. Sie führt in das Thema EU-Mythen und Verzerrungen und deren Auswirkungen auf unsere Gesellschaft ein und beschreibt, wie sich MEGA dem Thema mit einem spielerischen Ansatz nähert. Sie fasst auch die Erfahrungen der MEGA-Partner bei der Umsetzung des MEGA-Ansatzes zusammen und schildert die Ergebnisse und Empfehlungen, die auf dem Feedback von jungen Menschen und Jugendbetreuer*innen basieren, die an der Umsetzungsphase beteiligt waren.

Diese Broschüre soll Interesse wecken und als Inspirationsquelle für Jugendbetreuer*innen und Ausbilder*innen dienen, um EU-bezogene Themen in ihre informellen Lernaktivitäten und ihre Online-Interaktionen mit jungen Menschen einzubeziehen. Ziel ist es, falsche Bilder von der Europäischen Union zu entlarven und junge Menschen zu befähigen, "Botschafter*innen der europäischen Idee" zu werden.

01 EU-MYTHEN UND VERZERRUNGEN



Immer mehr Menschen nutzen das Internet um sich zu informieren und teilen Millionen von Beiträgen, Artikeln und Videos auf Plattformen wie Facebook, Twitter und YouTube. Die rasche Verbreitung sozialer Medien hat zu einer Zunahme des Informationsaustauschs unter den Nutzer*innen geführt und Fake News sowie Fehlinformationen und Desinformationen zu einem wichtigen Bestandteil unseres digitalen Alltags gemacht.

Bei Fake News handelt es sich um faktisch falsche, erfundene Informationen, die absichtlich gestreut werden, um die öffentliche Meinung zu manipulieren. Diese Nachrichten werden erfunden, um entweder Meinungen und Standpunkte von Bürger*innen zu beeinflussen, eine politische Agenda durchzusetzen oder Verwirrung in der Gesellschaft zu stiften. Desinformation ist eine nachweislich falsche oder irreführende Information, die zum wirtschaftlichen Vorteil oder zur absichtlichen Täuschung der Öffentlichkeit erstellt, präsentiert und verbreitet wird. Fehlinformationen sind nachweislich falsche Informationen, die ohne die ausdrückliche Absicht der Irreführung verbreitet werden und in der Regel weitergegeben werden, weil der Nutzer/die Nutzerin sie für wahr hält.

Obwohl wir meinen, eine ganze Reihe von Instrumenten zur Modellierung der Verbreitung von Fake News zu kennen, befinden sich gezielte Desinformationskampagnen, die gefälschte Informationen verbreiten, in Europa auf dem Vormarsch. Die Verbreitung von Desinformationen und Fehlinformationen sowie von Fake News und Mythen über die EU kann eine Reihe von Folgen haben, wie die Bedrohung der europäischen Demokratien, die Polarisierung von Debatten und die Gefährdung der Gesundheit, der Sicherheit und der Umwelt der EU-Bürger*innen.

Was ist ein EU-Mythos?

EU-Mythos oder Euromythos bezieht sich in der Regel auf eine frei erfundene Darstellung oder verzerrte Tatsache über die Europäische Union und die Aktivitäten ihrer Institutionen. Der EU wird unsinnige EU-Gesetzgebung und Bürokratie vorgeworfen, ebenso werden ihr alle Schwierigkeiten und Herausforderungen, die sich aus globalen Trends ergeben, zugerechnet. Wir lesen zum Beispiel von der EU, die Kebabs verboten hat oder nationale Produkte boykottieren will. Und wir fragen uns, ob es tatsächlich stimmt, dass es eine europäische Steuer auf Klimaanlage gibt.

Welche Auswirkungen haben EU-Mythen auf die Menschen und auf unsere Gesellschaft im Allgemeinen?

Desinformation in den sozialen Medien ist ein weit verbreitetes Instrument der Einflussnahme: Computerpropaganda wurde als ein allgegenwärtiger Teil des modernen Alltags beschrieben. Zu den Auswirkungen der Verbreitung von EU-Mythen und gefälschten Nachrichten über die EU gehören politische Einmischung, verstärkte Gruppenpolarisierung, Verringerung des Vertrauens und allgemeine Untergrabung der Zivilgesellschaft. Die Auswirkungen sind jedoch nicht auf Online-Prozesse beschränkt. Sie greifen regelmäßig auf andere Bereiche unseres Lebens über. Wir haben in der Vergangenheit gesehen, dass Desinformationen über die EU unsere Einstellungen ihr gegenüber verändern können, und es gibt viele Beispiele aus der Praxis für Verhaltensweisen, die direkt auf Desinformation zurückzuführen sind. Korrekte Informationen sind notwendig, um frei und kritisch denken zu können und die mit der demokratischen Staatsbürgerschaft verbundenen Rechte wahrzunehmen.

Das Aufkommen des digitalen Zeitalters hat unbeabsichtigte Folgen für die Bürgerrechte und Hassreden gehabt. Wie UN-Generalsekretär Antonio Guterres feststellte, werden soziale Medien sowie öffentliche Diskurse oft mit aufrührerischer Rhetorik bewaffnet, die Minderheiten [...] und alle sogenannten "Anderen" angreift und stigmatisiert.

Warum sollten wir über EU-Mythen sprechen und die Fakten prüfen?

Da die Europäische Union ständig mit verschiedenen Erscheinungsformen von Europafeindlichkeit konfrontiert ist, wird die Entlarvung von EU-Mythen immer wichtiger, um die Einheit der EU zu wahren. Web-basierte Kommunikation und soziale Medien spielen eine wichtige Rolle bei der heutigen euroskeptischen Mobilisierung. Die Überprüfung von Fakten hilft nicht nur, EU-Mythen zu entlarven, sondern auch, EU-Prozesse besser zu verstehen.

Was ist die Antwort von MEGA auf die Problematik?

Das MEGA-Konsortium sammelte zunächst die am weitesten verbreiteten europafeindlichen Mythen in jedem Partnerland in den sozialen Medien, um einen Überblick über die Situation zu erhalten. Auf der Grundlage dieser Mythen verfassten die Partner eine Zusammenstellung von 145 EU-Mythen. Jeder der Mythen wird kurz vorgestellt und dann richtig gestellt. Dabei wird stets auf verlässliche Quellen verwiesen, die die Fakten zu dem Mythos präsentieren. Die MEGA-Partner wollten jedoch nicht nur Mythen zusammentragen, sondern auch Erfolgsgeschichten erzählen, die - manchmal ganz individuell - positive Aspekte der EU beleuchten. Aber auch hier gibt es einen kritischen Blick und es wird auch auf Defizite hingewiesen.

Die Mythen sind nach Themen wie Gesetzgebung, Politik, Religion, Kultur, Migration, Finanzen, Funktionsweise der EU, Gesundheitsfürsorge, Demokratie und Brexit gruppiert. Die Erfolgsgeschichten der EU sind in allgemeine Errungenschaften und länderspezifische Geschichten gegliedert.

Die Zusammenstellung ist in Englisch und in allen Partnersprachen verfügbar und kann von der MEGA-Website heruntergeladen werden:

<https://mega.bupnet.eu/downloads/>

Auf der Grundlage dieser Zusammenstellung entwickelten die Partner Lernspiele - zumeist Lernquize - rund um die bewusst verzerrten Darstellungen der Europäischen Union wie auch um reale Fakten der Errungenschaften und Mängel der europäischen Institutionen. Diese Lernspiele können in informelle Lernaktivitäten mit jungen Menschen eingebettet werden.

Die Zusammenstellung kann auch als Inspiration für die Entwicklung eigener Lernmaterialien, Quize oder Spiele dienen und ist beliebig erweiterbar. Zu den bereits aufgelisteten Mythen kommen freilich ständig neue Mythen hinzu, sodass sich das Portfolio ebenfalls kontinuierlich erweitern lässt.



02 ERKENNEN VON FAKE NEWS UND DESINFORMATION



Die Medien spielen eine wichtige Rolle bei der Wahrnehmung der sozialen Wirklichkeit. Insbesondere die sozialen Medien als Plattform für den Ausdruck unterschiedlicher persönlicher Meinungen sind zu einer Quelle der Interpretation geworden. Wenn die Welt vor neuen Herausforderungen steht, tauchen auf diesen Plattformen verschiedenste Erklärungen und Interpretationen von Ereignissen auf. So hat z. B. die Covid-19-Pandemie zur Entstehung von Fehlinformationen und Verschwörungstheorien über den Ursprung, die Behandlung und die Diagnose der Krankheit sowie über das politische Engagement und die Maßnahmen der EU und der Regierungen geführt.

Laut dem Bericht "Securing Democracy in the Digital Age" kann die virtuelle Verbreitung von Fake News den Ausgang unserer demokratischen Wahlen beeinflussen. Der spektakulärste Fall waren die US-Präsidentschaftswahlen 2016: In den letzten Monaten vor der Wahl hatten Fake-News-Schlagzeilen auf Facebook höhere Zugriffsraten als die Top-Schlagzeilen traditioneller Medien wie der New York Times und der Washington Post.

Wie kann man entscheiden, ob man einer Information, einer Nachricht oder einer Geschichte vertrauen kann?

Fake News gibt es in verschiedenen Formen: Es gibt Fake News, die nur aus einem Text bestehen, andere bestehen aus einem Text, der durch ein Bild untermauert wird. Letztere sind in der Regel die aussagekräftigsten, da das Bild selbst der Beweis dafür sein soll, dass das, was geschrieben steht, wahr ist. Schließlich gibt es Fake News, die mit dem Phänomen des "Clickbating" arbeiten: Zusammen mit dem Text der Fake News wird ein Link zu einer anderen Webseite geteilt und derjenige, der die Nachricht geteilt hat, verdient in Form von Werbung.

Fake News können alles Mögliche sein: Das Wichtigste ist, dass sie eine Art sozialen Alarm auslösen müssen. Damit Fake News wirksam sind, müssen sie nicht jeden überzeugen. Es reicht aus, dass sie ein gewisses Maß an Verwirrung stiften, um das Vertrauen in offizielle Informationsquellen zu untergraben.

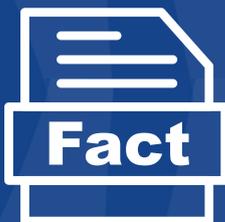
7 einfache Schritte, um die Zuverlässigkeit von Nachrichten zu prüfen:

1. Bedenken Sie die Quelle: Wer ist der Herausgeber/die Herausgeberin des Textes? Was ist sein/ihr Auftrag?
2. Lesen Sie mehr als die Schlagzeile: Wenn Sie eine sensationslüsterne oder irreführende Schlagzeile lesen, handelt es sich wahrscheinlich um Fake News.
3. Prüfen Sie den Autor/die Autorin: Wer hat den Text verfasst? Ist er/sie zuverlässig? Handelt es sich um eine reale Person?
4. Überprüfen Sie unterstützende Quellen: Wenn es einen unterstützenden Link zu dem Artikel gibt, vergewissern Sie sich, dass es sich um einen echten Link handelt, der Sie zu einer echten Website führt.
5. Prüfen Sie das Datum: Ist der Artikel aktuell oder wurde er erneut gepostet?
6. Prüfen Sie die Bilder: Welche Ergebnisse erhalten wir, wenn wir nur das Bild googeln?
7. Prüfen Sie, ob es ein Scherz ist (Satire) und hinterfragen Sie Ihre eigenen Vorurteile!



AUTORENSCHAFT

Wer ist Autor*in der Geschichte? Gibt es einen Autor/eine Autorin oder ist er/sie anonym? Ist der/die Autor*in auf den Bereich spezialisiert, um den es in dem Artikel geht? Um diese Informationen zu überprüfen, gehen Sie zu LinkedIn oder machen Sie eine kurze Google-Suche.



FAKTENCHECK

Stimmen alle Beweise überein? Überprüfen Sie die Quellen des Textes. Wenn es keine Quellen gibt, versuchen Sie, so viele Informationen wie möglich zu finden und entscheiden Sie dann, ob der Text wahrheitsgemäß sein könnte. Vergewissern Sie sich, dass es mindestens zwei Quellen gibt, um eine Meldung zu verifizieren. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie provokante Schlagzeilen mit übermäßiger Verwendung von Großbuchstaben oder emotionaler Sprache sehen.



BILDER

Gibt es ein Video oder sind Bilder in der Geschichte enthalten? Überprüfen Sie sie mit einer umgekehrten Bildersuche.

Die MEGA-Partner haben eine Reihe von Tools und Websites zur Überprüfung von Fakten zusammengestellt, die auf der Lernplattform zur Verfügung stehen:: <https://mega.dieberater.com/>

03 DER GAMIFIZIERTE ANSATZ VON MEGA

Der gamifizierte Ansatz in MEGA basiert auf den folgenden Elementen:



Diese drei Elemente sind jeweils für sich genommen effektive Methoden. In MEGA haben wir sie kombiniert, um einen spielerischen, quizbasierten Ansatz zur Entlarvung von EU-Mythen und zur Förderung des kritischen Denkens zu schaffen, der die Lernenden auf besondere Weise durch Peer-to-Peer-Lernen herausfordert und ermutigt. Schauen wir uns jedes der drei Elemente an:

Gamifiziertes Lernen

Gamification in der Bildung bezieht sich auf die Umsetzung von Spielelementen in Bildungsaktivitäten – d. h. in nicht spielerischen Kontexten. Der Begriff "gamifiziertes Lernen" bezieht sich auf Lernen, das durch den Einsatz von Spielen oder Videospiele erreicht wird, die manchmal als Unterhaltungsinstrumente beginnen, dann aber zur Erreichung eines Bildungsziels eingesetzt werden.

Gamification ist eine sehr geeignete Methode, um Neugierde und Engagement zu wecken. In MEGA erforschen wir zum einen den Einsatz klassischer Spiele wie Dark Stories und Escape Rooms im Kontext von EU-Mythen und Fake News. Andererseits verwenden wir Online-Quizze, die jungen Menschen helfen, zu lernen. All diese Spiele haben gemeinsam, dass sie dazu dienen, sich an bereits abgespeicherte Informationen zu erinnern und diese abzurufen. Das Grundprinzip der Gamification ist sehr einfach: Wenn wir Spaß haben, erzielen wir bessere Ergebnisse.

Einige Möglichkeiten, das Lernen spielerisch zu gestalten, sind:

1. das Punktesystem ändern, um Spielpunkte und Auszeichnungen einzubeziehen
2. Einführung von Fortschrittsstufen
3. sofortiges Feedback bieten
4. einen konstruktiven Kampf zwischen Gut und Böse einführen

Die Online-Quizze werden auf der MEGA Gamification-Plattform erstellt und gespielt. Die Plattform basiert auf dem LMS (Learning Management System) Moodle. Sie können über den folgenden Link darauf zugreifen: <https://mega.dieberater.com>

Auf der Plattform haben Sie die Möglichkeit, Quizze für Ihre Lerngruppen zu erstellen. Junge Menschen können auch ihre eigenen Quizze zum Thema Fake News für ihre Peers erstellen. Sie können diese Quizze dann teilen und sich gegenseitig bewerten. Ziel ist es, junge Menschen zu sensibilisieren und sie in die Lage zu versetzen, gefälschte Nachrichten über die EU und ihre Institutionen leichter zu erkennen.

Auf der Plattform finden Sie zudem eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Einrichten von Quizzen und zur Verwaltung der Lernenden. Sie können sich hier ganz einfach registrieren und alle bereitgestellten Informationen einsehen, einschließlich aller Lernmodule, des Spielbereichs, der Toolbox mit Websites und Tools zur Faktenüberprüfung und des Leitfadens für die Spieler*innen. Zukünftige Nutzer*innen, die die Peer-to-Peer-Quiz-Funktionalität mit einer Gruppe nutzen möchten, können sich an ihren jeweiligen MEGA-Projektpartner wenden. Sie erhalten dann einen Anmeldeschlüssel für die Teilnehmenden, der sie in dieselbe virtuelle Spielgruppe führt.

Quizbasiertes Lernen

Quizbasiertes Lernen ist eine Form des Lernens, die im weiteren Sinne unter dem Begriff "forschendes Lernen" zusammengefasst wird, der wie folgt definiert ist:

"Das forschende Lernen ist ein Lernansatz, der die Rolle des Schülers im Lernprozess betont. Anstatt dass der Lehrer den Schülern sagt, was sie wissen müssen, werden die Schüler ermutigt, den Stoff zu erforschen, Fragen zu stellen und Ideen auszutauschen.

Beim forschenden Lernen werden verschiedene Lernmethoden eingesetzt, darunter Diskussionen in kleinen Gruppen und angeleitetes Lernen. Anstatt Fakten und Material auswendig zu lernen, lernen die Schüler durch Handeln. Dies ermöglicht es ihnen, Wissen durch Erkundung, Erfahrung und Diskussion aufzubauen."

(Quelle: <https://gradelearning.com/what-is-inquiry-based-learning/>)

Wir haben uns für einen quizbasierten Lernansatz entschieden, da wir der Meinung sind, dass Quizspiele die Konzentration fördern, Wissenslücken aufdecken und Vertrauen schaffen.

1. Konzentration: Wenn man ein Quiz spielt, muss man sich auf das konzentrieren, was man gerade tut. Das bedeutet, dass Quizspiele die Konzentration fördern. Das Lesen von Lehrbüchern kann unsere Aufmerksamkeit oft nicht fesseln.

2. Lücken: Der schnellste Weg um herauszufinden wie gut Sie ein Thema kennen, ist ein Quiz zu spielen! Falsch beantwortete Fragen zeigen Ihnen sofort, wo Ihre Wissenslücken liegen.

Und last but not least ...

3. Vertrauen aufbauen: Je öfter Sie Quizze spielen, desto besser werden Sie darin und desto mehr wissen Sie. Zu sehen, wie sehr man sich verbessert hat, gibt uns das Vertrauen, dass wir Fortschritte machen.

Peer-to-Peer Lernen

Peer-to-Peer-Lernen folgt dem Grundprinzip des "Dialogs unter Gleichen". Ein Dialog ist nicht nur eine freundliche Diskussion. Er hat seine eigenen Regeln wie beispielsweise ein respektvoller Umgang miteinander oder die gleiche Zeit zur Bearbeitung von Aufgaben für alle Beteiligten. Eine weitere Funktion dieses sehr lebendigen Prozesses besteht darin, dass die Lernenden mit anderen Lernenden interagieren, ohne dass, sagen wir, eine Lehrkraft eingreift. Lernen bedeutet also tatsächlich, Ideen auszutauschen.

Peer-to-Peer-Lernen ist in vielerlei Hinsicht vorteilhaft: Die Lernenden sind Meister des Austauschs, kritisches Denken und Problemlösungskompetenzen werden gefördert, und die Kommunikation und kreative Interaktion werden verbessert. Wenn es um Vielfalt geht, ist Peer-to-Peer-Lernen außerdem ein guter Weg, um kulturell sensible Botschaften zu vermitteln.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Peer-to-Peer-Lernen auf einer von gegenseitigem Respekt geprägten Beziehung beruht. Es ist ein unkomplizierter Prozess, der Menschen für eine gemeinsame Sache zusammenbringen soll.

Die Herangehensweise von MEGA, die wir im Rahmen des Projekts mit 22 Teilnehmenden getestet haben, ist auch Gegenstand einer Schulung. Diese Schulung besteht aus fünf Modulen, die theoretischen Input und Lernaktivitäten enthalten. Alle Module sind auf der MEGA-Plattform verfügbar. Die MEGA-Schulung umfasst fünf Hauptthemen:

- **Modul 1:** Relevanz des MEGA-Projekts, neue Mythen, Vor- und Nachteile der EU, Schlüsselergebnisse der MEGA-Forschung
- **Modul 2:** Methodik und Technologie: Entlarvung von Fake News, Gamified Learning, Nutzung der Plattform
- **Modul 3:** Selbsttest und Training: Spielerischer Einstieg in das Thema – Testen von Wissen, Einbettung des Themas in informelle Lernaktivitäten
- **Modul 4:** Schlüsselqualifikationen zur Bekämpfung von Europafeindlichkeit & Lernansätze: Dunkle Geschichten, Escape Rooms, Kritisches Denken, Quiz-basiertes & Peer-to-Peer-Lernen, Empowerment
- **Modul 5:** Das Spiel – Teil 1: Spielen & Teil 2: Anwendung in der Praxis, Konzepte und Spiele

04 EINBINDUNG DES THEMAS IN DER JUGENDARBEIT – ERFAHRUNGEN IN DER PILOTPHASE



Jugendarbeit umfasst eine Vielzahl von Aktivitäten sozialer, kultureller, pädagogischer, ökologischer und/oder politischer Art von, mit und für junge/n Menschen. Sie kann in Gruppen stattfinden oder in Einzelarbeit. Jugendarbeit basiert auf nicht-formalen und informellen Lernprozessen, bei denen junge Menschen im Mittelpunkt stehen, sowie auf freiwilliger Beteiligung. Jugendarbeit ist im Wesentlichen eine soziale Praxis, die mit jungen Menschen und den Gesellschaften, in denen sie leben, arbeitet und die aktive Beteiligung und Einbeziehung junger Menschen in ihre Gemeinschaften und in die Entscheidungsfindung erleichtert.

(Europarat: <https://www.coe.int/en/web/youth/youth-work>)

Das bedeutet, dass MEGA sehr gut in die Jugendarbeit und ihre Zielsetzung passt.

Mit den folgenden Beispielen wollen wir die Vielfalt der Bereiche aufzeigen, in denen MEGA eingesetzt werden kann. Die Beispiele stammen aus der Testphase, in der jeder Partner MEGA in seiner eigenen Umgebung implementiert hat.

Eurocircle, Marseille, Frankreich "Vorbereitung einer internationalen Mobilität für ein Freiwilligenprogramm (Europäisches Solidaritätskorps)"

Eurocircle testete den MEGA-Ansatz mit neun Lernenden zwischen 18 und 25 Jahren, die an einem einmonatigen Training zur Vorbereitung einer internationalen Mobilität für ein Freiwilligenprogramm (Europäisches Solidaritätskorps) teilnahmen.

Die beiden beteiligten Trainerinnen waren zuvor zwei Jahre lang in einem Jugendverband tätig, wobei die eine Trainerin Mobilitätsprojekte für junge Menschen zwischen 18 und 30 Jahren leitete und durchführte. Die zweite Trainerin arbeitete in europäischen Jugendprojekten.

Die MEGA-Inhalte und -Aktivitäten wurden in demjenigen Teil der Schulung vorgestellt, der allgemeine Themen wie Information und Kommunikation sowie Diskriminierung und interkultureller Dialog abdeckte.

Die Teilnehmenden gaben ein sehr positives Feedback sowohl zum theoretischen Teil als auch zu den praktischen Aktivitäten der Schulung. Sie beteiligten sich aktiv an den Diskussionen und brachten eine Reihe interessanter Punkte vor, die kleinere Debatten auslösten. Sie zeigten echtes Interesse an den Dynamiken der Entstehung von Fake News und dem dahinter stehenden Geschäft. Es hat ihnen zudem Spaß gemacht, sich mit solchen Euromythen, die ihren Alltag betreffen, auseinanderzusetzen und mit Themen, die in den Medien vorherrschen (z. B. Migration, Wirtschaft usw.).

Das Feedback auf die MEGA-Plattform und auf andere Spielformen wie z.B. Dark Stories war ebenfalls äußerst positiv – eine unterhaltsame Art, sich Themen zu nähern, die oft polarisieren.

Die Teilnehmenden hatten die Möglichkeit, ihre eigenen Stereotypen und Vorurteile gegenüber der EU zu hinterfragen. Die Schulung bot ihnen die Gelegenheit, ihr Wissen zu verbessern und unklare Punkte zu klären, insbesondere in Bezug auf die historische Entwicklung und auf die Funktionsweisen der EU. Am stärksten hat die Teilnehmenden die Dynamik rund um die Auswirkungen von Fake News auf die Qualität der Demokratie bewegt.

CSI, Nicosia, Zypern "Junge Menschen und Außenstehende einer Union am Scheideweg"

CSI wählte einen Train-the-Trainer-Ansatz, um den MEGA-Ansatz mit Multiplikatoren zu teilen, und führte drei verschiedene Veranstaltungen durch. An der ersten Veranstaltung nahmen 21 Teilnehmende im Alter von durchschnittlich 30 Jahren mit unterschiedlichem beruflichen Hintergrund teil: Schullehrer*innen, Sozialarbeiter*innen, Anwälte*innen, die auf die Beratung unbegleiteter Minderjähriger spezialisiert sind, Jugendbetreuer*innen und andere Fachleute, die sich auf Jugendschutz und die Förderung von Jugendrechten spezialisiert haben. Sie alle haben einen Tutor/Mentor/Trainer-Hintergrund.

Darüber hinaus führte CSI zwei Online-MEGA-Schulungen durch, an denen jeweils 11 Lehrkräfte einer Grundschule und 10 Vertreter*innen des Hope For Children CRC Policy Centre (HFC) teilnahmen.

Die Lehrkräfte bestätigten, dass selbst Grundschüler sehr empfänglich für EU-Mythen, Stereotypen, Fake News und Verschwörungstheorien sind. Informationen, die in der Familie, in den Medien (Fernsehnachrichten usw.), in den sozialen Medien und bei anderen gesellschaftlichen Anlässen und in einem bestimmten Umfeld verbreitet werden, haben bereits Auswirkungen auf die Wahrnehmung der EU durch die Kinder. Daher wurden sie für die Notwendigkeit sensibilisiert, im Klassenzimmer aktiv zu werden, um den Erwerb von Fähigkeiten zum kritischen Denken zu beschleunigen.

Dieselbe Gruppe hatte auch die Möglichkeit, über ihre Wahrnehmung und die Art und Weise, wie sie im Unterricht Informationen über die EU vermittelt, nachzudenken. Einige von ihnen waren überrascht, als sie feststellten, dass sie unbewusst Stereotypen reproduzierten, die weiter analysiert und angegangen werden sollten.

Die HFC-Mitarbeiter*innen fanden die Offline- und Online-Spiele eine sehr geeignete und unterhaltsame Methode, um mit den unbegleiteten Minderjährigen (Drittstaatsangehörigen) zu interagieren.

Die Schulungen haben gezeigt, dass junge Menschen beim Thema EU-Mythen so weit wie möglich einbezogen werden müssen. Kinder jüngeren Alters sind bereits einer Vielzahl von Informationen ausgesetzt, die indirekt oder direkt ihr EU-Bild prägen.



SIF, Kaunas, Litauen "Lasst uns das wahre falsche Spiel über die EU spielen!"

In Kaunas nahmen an den MEGA-Aktivitäten 20 Lernende im Alter von 18 bis 20 Jahren teil, die sich im letzten Jahr der Sekundarschule oder im ersten Studienjahr an der Universität befanden. Die Lernenden waren Jugendliche aus dem Jugendzentrum "Rusys" im Bezirk Kaunas. Das Zentrum organisiert verschiedene Seminare, Workshops und thematische Veranstaltungen für junge Menschen. Die Aktivitäten wurden von zwei Ausbildern durchgeführt, von denen einer ein Jugendbetreuer ist, der im Jugendzentrum "Rusys" arbeitet. Der andere ist ein Ausbilder, der Erfahrung in der Durchführung verschiedener Schulungen und Aktivitäten mit Jugendlichen hat.

Zunächst wurde den Jugendlichen das Projekt und das Thema Fake News vorgestellt, gefolgt von einer kurzen Diskussion über ihre Erfahrungen mit EU-Mythen in sozialen Medien und allgemeinem Wissen über die EU. In einem zweiten Schritt wurden die Jugendlichen mit der MEGA-Plattform vertraut gemacht, sie registrierten sich und spielten individuelle Quizze. Schließlich wurde den Jugendlichen erklärt, wie sie Quizze selbst entwerfen können. Sie erstellten und spielten diese in Gruppen. Dabei ließen sie sich kreative Fragen einfallen und waren neugierig auf die Fragen der anderen Teilnehmenden.

Beim Spielen von individuellen Quizspielen lernten sie eine Vielzahl von Fakten über die EU und Mythen im Zusammenhang mit der EU. Außerdem arbeiteten sie in Teams an der Erstellung neuer Quizfragen, was ihnen half, sich zu öffnen und ihre Gedanken auszutauschen, kreativ zu sein und ihre Einstellung zur EU zu diskutieren. Hier wurde sehr deutlich, wie gut Peer-to-Peer-Lernen funktioniert und wie erfolgreich es sein kann, wenn Lernende sich gegenseitig unterrichten.

Das Jugendzentrum verfügt über nur einige wenige Laptops, daher nutzten die Jugendlichen ihre Smartphones, um die Einzelspieler-Quizze zu spielen. In dem Teil, in dem die Teilnehmenden die Quizze erstellen, wurden sie in Gruppen eingeteilt, in denen sie mit ihren Smartphones diskutieren und Ideen für Quizze finden konnten. Eines der Teammitglieder erstellte die Quizze auf der Plattform.

Das Feedback war sehr positiv, und den Jugendlichen gefiel vor allem der Teil, in dem sie die Quizfragen selbst erstellten.

CESIE, Palermo, Italien "Das Zeitalter nach der Wahrheit: Wie man Fake News erkennt und entlarvt"

Bei CESIE nahmen 21 Lernende mit einem Durchschnittsalter von 20 Jahren teil. CESIE organisierte zwei Schulungssitzungen an zwei verschiedenen Tagen mit zwei verschiedenen Lerngruppen.

An der ersten Schulung nahm CESIE mit Freiwilligen des Europäischen Solidaritätskorps teil. Die Teilnehmenden stammen aus verschiedenen europäischen Ländern und hatten alle mindestens einen Bachelor-Abschluss. Sie verfügten über Informationen über die EU. An der zweiten Schulung nahmen Teilnehmende aus verschiedenen Ländern und mit unterschiedlichem Bildungshintergrund teil. Einige von ihnen haben einen Migrationshintergrund. Die Schulung begann mit Aktivitäten zum gegenseitigen Kennenlernen, der Erläuterung des MEGA-Projekts, seiner Hauptziele und des historischen Kontexts sowie einer Diskussionsrunde über die EU, was die Teilnehmenden über die EU wissen und welche Mythen sie kennen. Nach diesem einleitenden Teil vertieften die Teilnehmenden das Thema, indem sie die Quizfragen auf der MEGA-Plattform erstellten und spielten. Zu guter Letzt wurde das Konzept der Black Stories vorgestellt, woraufhin die Teilnehmenden in zwei Gruppen aufgeteilt wurden und sich drei verschiedene Black Stories ausdachten. Die Teilnehmenden waren der Meinung, dass die Schulung für sie und ihr Studium/ihre Arbeit nützlich war: Während der Schulung lernten sie, wie sie Fakten überprüfen können, um Fake News und Mythen zu entlarven, und wie sie beim Lesen der Nachrichten vorsichtiger sein können. Für einige von ihnen war es auch nützlich, mehr Informationen darüber zu erhalten, wie die EU funktioniert. Die Schulung hat entschieden dazu beigetragen, das Interesse junger Menschen an Fake News und deren Bekämpfung zu steigern. Die Schulung war auch eine wichtige Erfahrung, um junge Menschen zu stärken und einen konstruktiven Dialog zwischen ihnen aufzubauen.

BUPNET, Göttingen, Deutschland "Über europäische Grenzen und eigene Überzeugungen hinausgehen"

In Deutschland wurde MEGA mit einer Gruppe von zwanzig jungen Menschen im Alter zwischen 19 und 24 Jahren durchgeführt. Sie nahmen an einem Programm teil, das die Integration in den Arbeitsmarkt durch Auslandspraktika, eingebettet in vor- und nachbereitende Ausbildungskurse, unterstützt. Diese jungen Menschen leiden unter zunehmenden Lernhindernissen und haben große Schwierigkeiten eine Entscheidung darüber zu treffen, wie sie ihr (berufliches) Leben gestalten wollen. Sie alle nutzen die Medien sehr häufig, sind sich aber oft nicht ihrer faktischen Isolation bewusst. So erhalten sie kaum Anregungen von außen oder kommen in Kontakt mit anderen Perspektiven und Ansichten. Sie reflektieren nicht kritisch, was sie konsumieren.

Während der eintägigen Sitzung wurden zunächst verschiedene Quizfragen gestellt, um die Grundstimmung zu verbessern. Dabei wurde auch der Wissensstand der Teilnehmenden zum Thema EU/EU-Mythen/Fake News ermittelt. In einem zweiten Schritt wurde das Projekt kurz vorgestellt. Hierbei wurde auch erklärt, was im ersten Schritt erarbeitet wurde und aus welchem Grund. In einer nächsten Lerneinheit sollte herausgearbeitet werden, was die Falschmeldungen bewirken können, und es wurden Beispiele dafür durchgegangen.

Im Anschluss daran sollten die Teilnehmenden Mythen selber recherchieren und Quizfragen erstellen. Diese Fragen wurden aufgrund technischer Probleme, die sich am Schulungstag nicht beheben ließen, auf Papier entwickelt und offline gespielt.

Zuguterletzt wurden den Teilnehmenden Dark Stories anhand eines Beispiels vorgestellt, dann entwickelten die Jugendlichen in kleinen Gruppen eigene Dark Stories.

Die jungen Leute erkannten, wie weit verbreitet Fake News und Halbwahrheiten sind und wie systematisch sie eingesetzt werden, um Menschen zu beeinflussen. Sie sahen auch die Auswirkungen auf die Meinungsbildung im Allgemeinen und auf sie persönlich. Sie haben erkannt, wie gefährlich dieser Einfluss für den sozialen Zusammenhalt sein kann. Und sie erkannten, dass jeder, der Informationen in den sozialen Medien teilt, dies auf verantwortungsvolle Weise tun sollte.

die Berater, Wien, Österreich "Lernen, europafeindlichen Mythen im Jugendcollege zu begegnen"

In Österreich nahmen zwischen dem 11. und 25. November 21 Lernende in zwei Gruppen teil. Zwei Jugendbetreuer hielten zwei vierstündige Sitzungen mit jungen Teilnehmenden ab, die auf die österreichische Reifeprüfung vorbereitet werden. Die Teilnehmenden hatten zum Zeitpunkt der Teilnahme den Pflichtschulabschluss.

Die Trainer arbeiten seit vielen Jahren mit jungen Menschen in diesem Bereich. In der Regel geben sie Workshops zu den Themen digitale Kompetenz und Programmierung. Die MEGA-Sessions waren eingebettet in den "Digital-Lab-Bereich" des Jugendtrainings, welches der Partner anbietet.

Das Feedback der Teilnehmenden war durchweg positiv. Sie hatten große Freude an den Dark Stories und an der Erstellung der Quizze. Es hat ihnen gefallen, wie aktiv sie durch das Thema geführt wurden. Die Teilnehmenden haben etwas über die Methoden und Konzepte von Fake News gelernt und sich zum ersten Mal in einem solchen Rahmen intensiv mit dem Thema auseinandergesetzt.

Aufgrund von Covid-19 war es schwierig, diese Sitzungen in Präsenz durchzuführen, was dem Partner sehr wichtig war. Im November konnten die Sitzungen schließlich umgesetzt werden. Dabei zeigte sich deutlich, wie aufmerksam junge Menschen werden, wenn man sie mit spielerischen Elementen in eine Sitzung einbezieht. Auch in anderen Kontexten können dunkle Geschichten, so die Erfahrung, nützlich und unterhaltsam sein. Es zeigte sich auch, dass die Sitzungen nicht in Form von Frontalvorträgen gestaltet werden sollten, sondern als (inter-)aktive Sitzungen. Im Anschluss an diese konnten sich die Teilnehmenden auf der Plattform selbständig mit den behandelten Themen auseinandersetzen.



05 EMPFEHLUNGEN



Auf der Grundlage der beschriebenen Pilotaktivitäten mit dem MEGA-Ansatz haben wir einige Empfehlungen für künftige Nutzer*innen zusammengestellt. Diese sollen Ihnen helfen, MEGA in Ihre eigenen Aktivitäten mit jungen Menschen einzubauen und bei der Arbeit mit EU-Mythen Spaß zu haben und gute Lernergebnisse zu erzielen. Wir haben die Empfehlungen nach thematischen Schwerpunkten gruppiert.

Planung und Zeitplan

- Planen Sie die Dauer des Trainings sorgfältig – Sie könnten mehr Zeit benötigen als gedacht, um einzelne Themen zu besprechen.
- Bevor Sie die Dauer der Veranstaltung planen, sollten Sie versuchen, Informationen über die Zielgruppe zu sammeln (Bildungsstand, Wissen über die EU und das Thema Fake News, Fähigkeit zur Nutzung von Technologien, Schulungsort etc.).
- Für Teilnehmende, die mit den Themen Funktionsweisen der EU und Fake News nicht sehr vertraut sind, sind eine ausführlichere Einführung (Präsentation) sowie Diskussionen in kleineren Gruppen sinnvoll.
- Einige Teilnehmende könnten mehr Zeit für Einzelspieler-Quizze oder für die Erstellung eigener Quizze benötigen als andere Teilnehmende. Nach der Einführung in die Erstellung von Quizzen könnten sie z.B. technische Fragen haben, so dass der Trainer/die Trainerin darauf vorbereitet sein sollte, diese zu beantworten. Berücksichtigen Sie auch, dass manchmal ganze Gruppen bei der Erstellung von Quizzen langsamer sind als andere.

Ausstattung und Rahmen

- Bevor Sie Aktivitäten planen, bei denen Computer zum Einsatz kommen, z. B. zu Recherchezwecken oder um das MEGA-Spiel zu spielen, sollten Sie die IT-Fähigkeiten der Lernenden einschätzen. Wenn die Gruppe aus Personen mit fortgeschrittenen Kompetenzen besteht, können letztere als Mentor*innen für andere Teilnehmenden fungieren.

- Wenn Sie die MEGA Gamified-Plattform nutzen möchten, sollten Sie sicherstellen, dass Sie alles haben, was Sie für eine erfolgreiche Aktivität benötigen. Im Anhang finden Sie eine Checkliste, die Ihnen helfen kann, an alles zu denken.
- Kennen und beherrschen Sie die Werkzeuge, die Sie einsetzen wollen. Wenn Sie die gamifizierte Plattform nutzen wollen, stellen Sie sicher, dass Sie wissen, wie man sie nutzt, oder thematisieren Sie offen, dass Sie mit dieser nicht sehr vertraut sind. Lassen Sie dann die jungen Menschen die "Lehrer*innen" und "Vermittler*innen" sein.
- Neben der IT-Ausstattung müssen Sie auch genügend Zeit für die Erstellung von Quizfragen einplanen. Es ist nicht nur eine technische Herausforderung, sondern Sie brauchen auch sinnvolle Inhalte, um Quizfragen zu erstellen. Sie können entweder eine Reihe von Fragen vorbereiten, z. B. auf der Grundlage der MEGA-Zusammenstellung. Oder Sie können die Lernenden eine kleine Recherche über gängige EU-Mythen durchführen lassen.
- Wenn keine oder nur wenige Computer zur Verfügung stehen, ist es auch möglich, dass die Lernenden mit ihren Smartphones arbeiten. Dies hat sich im SIF-Beispiel (siehe oben) als machbar erwiesen. Ansonsten kann die Gruppe in kleine Teams aufgeteilt werden, die ihre Fragen gemeinsam entwickeln (auch auf Papier) und man könnte die Fragen dann auf die Plattform übertragen. Anstelle von Quizfragen kann man auch Dark Stories oder einen Escape Room entwickeln.
- Stellen Sie sicher, dass Sie über die richtigen Werkzeuge und eine gute Internetverbindung verfügen.

Umsetzung

- Das Prinzip der Teilnehmendenorientierung ist sehr wichtig für die Einführung und Einbeziehung der Teilnehmenden in die Lernaktivitäten, denn diese können ihre eigenen Überzeugungen, Normen und Werte betreffen. Beginnen Sie daher neue Themen, indem Sie die Teilnehmenden nach ihren persönlichen Erfahrungen fragen, und steigen Sie von dort aus tiefer in das Thema ein.
- Bei Themen mit einem eher hohen Abstraktionsgrad empfiehlt es sich, diese anhand von Praxisbeispielen einzuführen (Prinzip der Praxisorientierung).
- Durch den Einsatz verschiedener Medien und die Ansprache unterschiedlicher Sinne wird der Unterricht lebendig und ansprechend. Unterschiedliche Arbeits- und Sozialformate sorgen dafür, dass die Teilnehmenden Partner im Lernprozess sind und ihn aktiv mitgestalten können.
- Neben dem MEGA-Online-Spiel ist es auch motivierend, die persönliche und kollektive Dynamik zu fördern.

- Generell können Sie die Methoden an die verfügbare Zeit, die Interessen in den Gruppen oder an zusätzliche Themen anpassen.
- Es ist wichtig, dass ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Theorie und praktischen Aktivitäten besteht – sowohl on- als auch offline.
- Je nach Publikum der Schulung kann es interessant – und sogar entscheidend – sein, die MEGA-Aktivitäten und -Inhalte nach einem allgemeinen Überblick über die Geschichte und Funktionsweise der EU vorzustellen. Dies würde den Teilnehmenden helfen, die Themen der Schulung in die richtige Perspektive zu rücken und die Entwicklung kritischen Denkens wirklich zu fördern.
- Die Quizfragen, die Sie vorbereiten, sollten nicht zu schwierig sein, da dies die jungen Leute abschrecken könnte. Wenn Sie anspruchsvolle Fragen haben, sollten Sie darauf achten, Feedback zu geben, damit die Lernenden viele neue Fakten über die EU lernen können.
- Regen Sie eine Diskussion zum Thema an, damit die Teilnehmenden ihre Meinung äußern können.
- Schaffen Sie ein Klima des gesunden Wettbewerbs.
- Sie sollten sorgfältig über Ihre eigenen Stereotypen und Vorurteile nachdenken, bevor Sie MEGA-bezogene Themen mit Ihrem Publikum besprechen.

06 ANHÄNGE

CHECKLISTE für Trainer*innen bei der Umsetzung des MEGA-Ansatzes

Technologie

- Hat jeder Teilnehmende ein Smartphone oder einen Computer, um auf die Plattform zuzugreifen?
- Ist WIFI verfügbar? Wenn ja, geben Sie die Zugangsdaten an.

Rahmenbedingungen

- Falls Präsenz-Spiele geplant sind: Werden die erforderlichen Ressourcen/Materialien bereitgestellt?
- Reicht die verfügbare Zeit aus, um die Spiele/Quizze zu spielen?
- Ist der Raum/die Lage geeignet?

Inhalt

- Ist das Ziel klar?
- Verfügen die Jugendlichen über genügend Hintergrundwissen, um Spiele zu spielen/vorzubereiten?
- Ist das gewählte Konzept/der gewählte Ansatz in Bezug auf Umfang und Komplexität für die jungen Menschen geeignet?
- Kennt jeder die Regeln der Spiele / des Quiz?
- Sind Aufgaben für diejenigen vorbereitet, die schneller sind als andere Teilnehmenden?
- Haben Sie einen Plan B für den Fall, dass das ursprünglich geplante Konzept/der geplante Ansatz nicht aufgeht?

Planungsvorlage

Sie können diese Vorlage verwenden, um Ihre MEGA-Lernaktivität zu planen:

Was ist der Kontext (Jugendorganisation, Nachmittagsclub, Ausbildung für Jugendbetreuer*innen usw.)?	
Zielgruppe(n)	
Lernziel(e)	
Bedürfnisse der Lernenden (z. B. Lernstil, Sprachkenntnisse, maximale Dauer usw.)	
Beschreiben Sie den MEGA-Ansatz/die Techniken/das Wissen, das Sie anwenden werden (z. B. EU-Mythen, Fähigkeiten zum kritischen Denken, quizbasiertes Lernen, usw.)	
Wie werden Sie es durchführen? Welche Methoden werden Sie bei der Zielgruppe anwenden?	
Welche Ressourcen benötigen Sie dafür?	
Wie können auftretende Schwierigkeiten behoben werden?	
Mit welchen Auswirkungen rechnen Sie?	
Ihr Zeitrahmen	
Wie könnten Sie den Fortschritt und die Zufriedenheit der Zielgruppe am Ende ihrer Erfahrung bewerten?	

Projektpartner

BUPNET

Coordinator

BUPNET GmbH,
Göttingen, Deutschland
www.bupnet.de

dieBerater[®]
Unternehmen Mensch

die Berater
Wien, Österreich
www.dieberater.com

 **cesie**
the world is only one creature

CESIE
Palermo, Italien
www.cesie.org



SOCIALINIŲ INOVACIJŲ FONDAS
Kaunas, Litauen
<http://lpf.lt/en/>



Centre for Social Innovation
Nicosia, Zypern
www.csicy.com



Eurocircle
Marseille, Frankreich
www.eurocircle.info

Website: <https://mega.bupnet.eu>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Meinung der Autoren wiedergibt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.